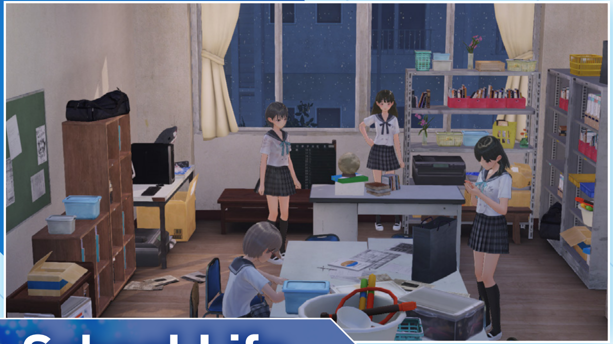
BLUE REFLECTION™

幻舞少女之劍



Prologue & Characters
P.6 ～ 12

Enjoy School Life
P.13 ～ 20

Leap to "Common"
P.21 ～ 22

Battle
P.23 ～ 27

©2017 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

CONTENTS

03 客戶服務
Basic Controls 04 遊戲手把的操作
05 鍵盤的操作
Prologue & Characters 06 序
07 人物
Enjoy School Life 13 遊戲的進行方式
14 保存、載入
15 主選單
16 任務
17 能力狀態
18 提昇等級
19 裝備意念碎片
20 製作道具／強化意念碎片
Leap to "Common" 21 移動至可夢
22 於可夢之目的
Battle 23 戰鬥
24 畫面的讀法
25 艾提爾能量充填／連續技
26 主動指令／夥伴的輔助
27 與原種的戰鬥
Use "FreeSpace!" 28 試試「自由空間！」

本文設計：石川明子（プルグラ・フィックス）

※ 畫面圖像為開發中版本。遊戲內容之細節或有變更之可能。敬請理解。

客戶服務

關於本產品的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

電話

(02)2325-0156

星期一～星期五10：00 ～ 17：00　※ 撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

地址

106 台北市大安區復興南路一段323號11樓　臺灣光榮特庫摩股份有限公司

Steam® 版『BLUE REFLECTION 幻舞少女之劍 中文版』客戶服務部門收

●恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。

●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。

●本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內。懇請見諒。

●本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。

新產品介紹　http://www.gamecity.com.tw/

關於安裝方法等，請參照以下網頁。

Steam®版安裝方法　http://www.gamecity.com.tw/steam/install.html

遊戲手把的操作

LT
拉近視角（僅限於可夢）

RT
推遠視角（僅限於可夢）

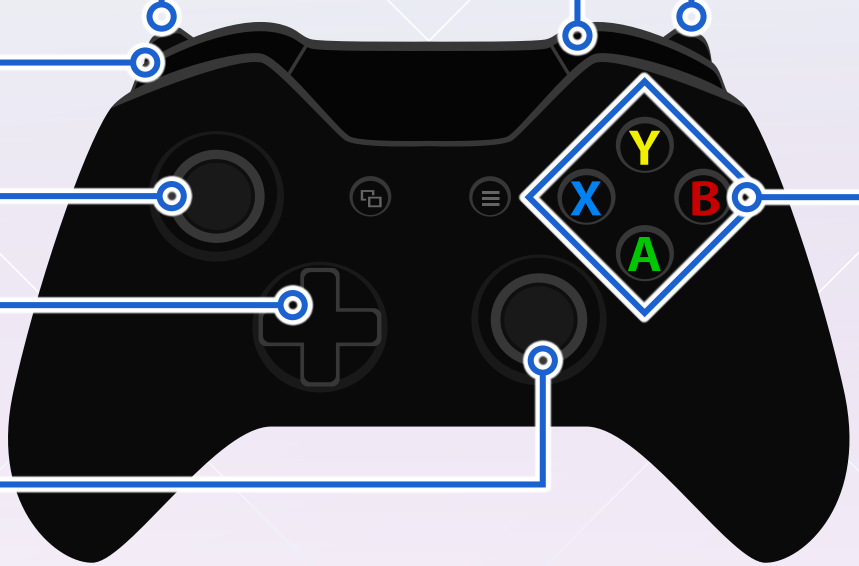
LB
顯示校園地圖
返回現實（僅限於可夢）

RB
顯示「自由空間！」

左操作桿
移動／移動游標

十字鍵
移動游標

右操作桿
視角操作（僅限於可夢）



X
揮動（僅限於可夢）

Y
顯示主選單

B
取消
跳躍（僅限於可夢）

A
確定、交談、調查

※操作細節，請參閱遊戲畫面所顯示的指引。

鍵盤的操作

E

顯示「自由空間！」

Q

顯示校園地圖
返回現實（僅限於可夢）

W / A / S / D

移動／移動游標

R / T / Y / G

視角操作（僅限於可夢）

↑ / ↓ /← / →

移動游標

U

拉近視角（僅限於可夢）

O

推遠視角（僅限於可夢）

J

揮動（僅限於可夢）

I

顯示主選單

L

取消
跳躍（僅限於可夢）

K

確定、交談、調查

※操作細節，請參閱遊戲畫面所顯示的指引。

星宮女子高級中學。

位於稍微遠離

市中心的郊外。

是一所在全國名列前茅的女子高中。

設有普通班及資優班

資優班集合了

來自各個領域的

優秀人才。

主角・白井日菜子也是其中的一位。

原本，她被視為

天才芭蕾舞者——

卻在一年前的海外芭蕾競賽選拔前夕，

腳部受到了嚴重的傷害。

受傷的後遺症，使得她再也無法跳芭蕾了。

雖然因此無法進入星宮的資優班，

轉而被編入了普通班，

但是失去芭蕾的她，卻連學校也無法去。

相信總有一天可以把腳治好，

而每天勉強驅使著不能動的腳，過著絕望的日子。

終於春天過去，夏天到來。

她首次穿上星宮的制服。

學校裡，她未曾想像的邂逅正在等著她。

PROLOGUE

CHARACTER

07

白井 日菜子

曾經是被看好的芭蕾舞者

CV：高田 憂希

- 158cm 44kg
- 喜好：古典音樂

本作的主角。
一年前，雖然獲得了新進舞者的登龍門之
海外芭蕾競賽正式選拔的參賽權，
但是因為腳受傷而不得不棄權。
因為受傷的後遺症而無法再度跳芭蕾的她，
就此深鎖著心扉。
但是，身心卻無法忘卻持續了十多年的芭蕾課程，
相信總有一天，腳可以治好。

HINAKO SHIRAI

CHARACTER

司城 夕月

天真爛漫的活潑女孩

CV: 高野 麻里佳

- 147cm 37kg
- 喜好:巧克力

是給日菜子反像者力量的
神秘少女之一人。
非常樂觀而幽默,
受到大家喜好的性格,擅長搞笑。
雖然才剛認識,
但是以日菜子為重。

YUZUKI SHIJOU

CHARACTER

司城 來夢

成果主義的
現實少女

CV: 秦 佐和子

- 146cm 36kg
- 喜好：棉花糖

是給日菜子反像者力量的
神秘少女之一人。
與夕月為同學年的姊妹。與夕月不同，
抱持著效率主義的思想，
有時候會優先考慮自己的心情。
但是以日菜子為重這點則是姊妹相同。

RAIMU SHIJOU

◆ 157cm 48kg
◆ 喜好：料理

認真的大好人

CV：千本木 彩花

西田 早苗

與日菜子來自相同的初中。初中時
就知道日菜子，進入高中後依然會關懷。

SANAE NISHIDA

◆ 155cm 53.5kg
◆ 喜好：外出

戀愛中的貪吃少女

CV：伊藤 はるか

真田 凜

所屬於網球部的少女。雖然性格優柔寡斷，但是也有一旦認為如此，
就會一面倒的時候。目前，正在單戀其他學校的男孩子中。

RIN SANADA

◆ 154cm 41.5kg
◆ 喜好：舞蹈

待人和善的天才芭蕾舞者

CV：加隈 亞衣

森川 更紗

初中時代與日菜子激烈競爭的芭蕾舞者。雖然因為對於日菜子的
競爭心而態度嚴厲，但其性格原本和善。

SARASA MORIKAWA

◆ 170cm 51kg
◆ 喜好：鍛鍊

領導型的原天才童星

CV：內山 夕実

蜷川 麻央

著名的女星，因為從童星出道，因此非常有名。
對人和善，是個經常成為中心人物的少女。

MAO NINAGAWA

- 168cm　50kg
- 喜好：運動

牽引大家的大姊頭

CV：徳井 青空

鳴宮 圭

大姐頭的個性，可以依靠而被仰慕。
看到有煩惱的人就無法不管的好事類型。

- 149.7cm　39kg
- 喜好：金錢

以當記者為志願的喜好攝影的女孩

CV：花守 ゆみり

一之瀨 亞子

熱衷於利益及金錢，夢想著賺大錢的少女。
所屬於廣播社，將來希望成為記者。

- 162cm　47.5kg
- 喜好：飾品

愛美的性感美女

CV：小松 未可子

菅本 紫帆莉

擁有獨特氛圍的性感少女。身材出眾的美人，
常常受到異性的幫助，不太有吃苦的經驗。

- 152cm　43kg
- 喜好：花

內心溫柔的神秘女孩

CV：諏訪 彩花

井上 千紘

不知道在想什麼的神秘女孩。對人親切，
非常乖的孩子，只是不善於傳達。

◆ 156cm 47kg

◆ 喜好：跑步

熱衷於社團活動的普通的女高中生

CV：茅野 愛衣

芳村 梨佳

所屬於田徑部。初中時與香織一同所屬於田徑部。
對於世間的資訊靈敏反應，是個再普通不過的女子高中生。

RIKA YOSHIMURA

◆ 164cm 49kg

◆ 喜好：服裝

時髦外表的懶散女孩

CV：清水 彩香

三井 香織

對於任何事都不怎麼來勁，悠閒自得的過日子。初中時與梨佳
同屬於田徑部，但是現在已經中斷了。

KAORI MITSUI

◆ 150cm 35kg

◆ 喜好：音樂

具有獨特感性的鋼琴家

CV：白城 なお

多谷 史緒

擁有絕對音感的資優班學生。受到祖母嚴格的教育，
進了高中之後，仍然繼續鑽研自小學習的鋼琴。

FUMIO TAYA

◆ 159cm 45kg

◆ 喜好：思考

IQ300，看透一切的天才

CV：佐倉 綾音

齋木 有理

高智商與生俱來的少女。表面上裝做是普通的學生，
在校內只被視為秀才而已。

YURI SAIKI

遊戲的進行方式

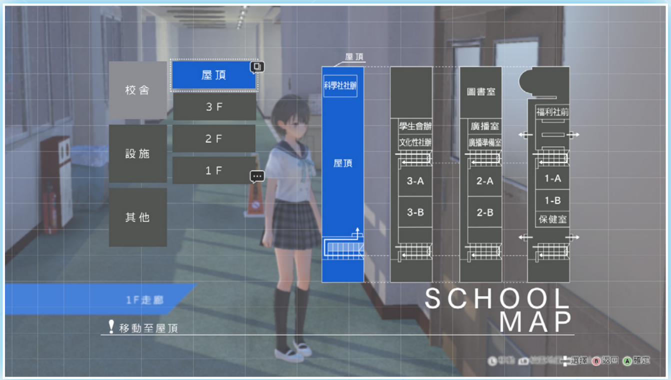
玩家成為主角的白井日菜子，體驗在星宮所發生的種種事情。

學校

在校內移動，與其他學生們對話。滿足條件的話，就會發生事件。每個學生心中有著的煩惱，有時候還會出現情緒失控的情況。為了抑止失控的情緒，必須移動到「可夢」。

可夢

如果想要回收失控的情感斷片（意念碎片）的話，必須化身為反像者，並移動至可夢。在可夢會出現想要奪取意念碎片的魔物。有時候必須與魔物們進行戰鬥。回收意念碎片的話，即可返回學校。



成長

使用因劇情的進展或任務等校內活動所獲得的成長點數的話，可以讓主角們成長。此外，裝備所蒐集的意念碎片的話，可以強化技能。也可以使用道具等強化意念碎片。

保存、載入

如欲保存、載入遊戲資料的話，請選擇主選單（ Y ）內的〔SAVE／LOAD（保存／載入）〕。此外，由標題畫面的「LOAD GAME」也可以載入。

※於劇情段落也可以進行保存。

※事件中或可夢處無法進行保存。

主選單

按下 Y 的話，即可顯示主選單。也可以確認目前的主角們的資訊。

參數

ITEM 道具
確認已經獲得的道具。
材料道具可以在可夢的特定場所，用於製作道具或強化意念碎片。

MISSION 任務 P.15
確認任務的報酬或進度。達成任務獲得一定的評價點數的話，劇情將會推進。

STATUS 能力狀態 P.16
確認日菜子、夕月、來夢的能力狀態。以 LB / RB 切換角色。

GROWTH 成長 P.17 分配成長點數，使其提升等級或習得技能。

FRAGMENT 裝備意念碎片 P.18 裝備意念碎片。

SAVE/LOAD 保存／載入
進行保存、載入。
事件中或可夢處無法進行保存。

DATABASE 資料庫
確認意念碎片、魔物、道具等的資料。
此外，還可以觀看用語集或說明。

CONFIG 設定
設定遊戲的遊玩環境或戰鬥的難易度。將［自動播放台詞］設為ON的話，於事件等會自動推送台詞。
依據［戰鬥難易度］之不同，敵人的強弱或道具掉落的機率會產生變化。

任務

劇情進展的話，會發生「任務」。
任務有其達成條件，滿足條件的話可以獲得報酬，或是推進劇情。

任務的種類

!! 重 要

有關劇情進展的任務。必須達成不可。

! 珍 貴

有關於其他學生的交流等的任務。多為達成的話，會有變得親近等影響的內容。

可夢探索

必須探索可夢的任務。擊破魔物，或是蒐集道具等。

道具

必須有道具的任務。必須持有指定的道具。

能力狀態

確認主角們的參數或所習得的技能。
等級提升的話，參數會成長。

屬性

有時候會因為所裝備的意念碎片的效果而變化。

參數

Lv.	目前的等級。於〔GROWTH（成長）〕分配成長點數的話，等級會上升。
HP	成為0的話即無法戰鬥。
MP	使用技能的話會消費。
攻擊力	越高的話，給予敵人的損害也越大。
防禦力	高的話，遭受來自敵人的損害會減少。
敏捷度	影響行動的順序、閃避率、逃跑成功率等。
幸運	影響爆擊率、閃避率等。
屬性	對於「銳利」「衝擊」「貫穿」「心力」各屬性，有其有利或不利。

提昇等級

於〔STATUS（能力狀態）〕之〔GROWTH（成長）〕，可以讓主角們成長。
分配任務達成或事件所獲得的成長點數。

習得技能

按下 X 的話，可以確認習得技能所需的點數。

分配成長點數

由4個項目進行選擇分配點數。參數成長難易各自不同。
達到一定點數的話，可以習得技能。

ATTACK
攻擊

以攻擊力為中心進行成長。容易習得特化為攻擊的技能。

DEFENCE
防禦

以防禦力為中心進行成長。容易習得有關回復或防禦的技能。

SUPPORT
輔助

以幸運為中心進行成長。容易習得有關閃避或掉落的技能。

TECHNIC
技巧

以敏捷度為中心進行成長。容易習得有關回復或掩護的技能。

裝備意念碎片

於〔STATUS（能力狀態）〕之〔FRAGMENT（裝備意念碎片）〕，可以強化主角們的技能。
意念碎片僅對所裝備的技能有效。裝備於常用的技能，進行強化吧！

意念碎片的種類

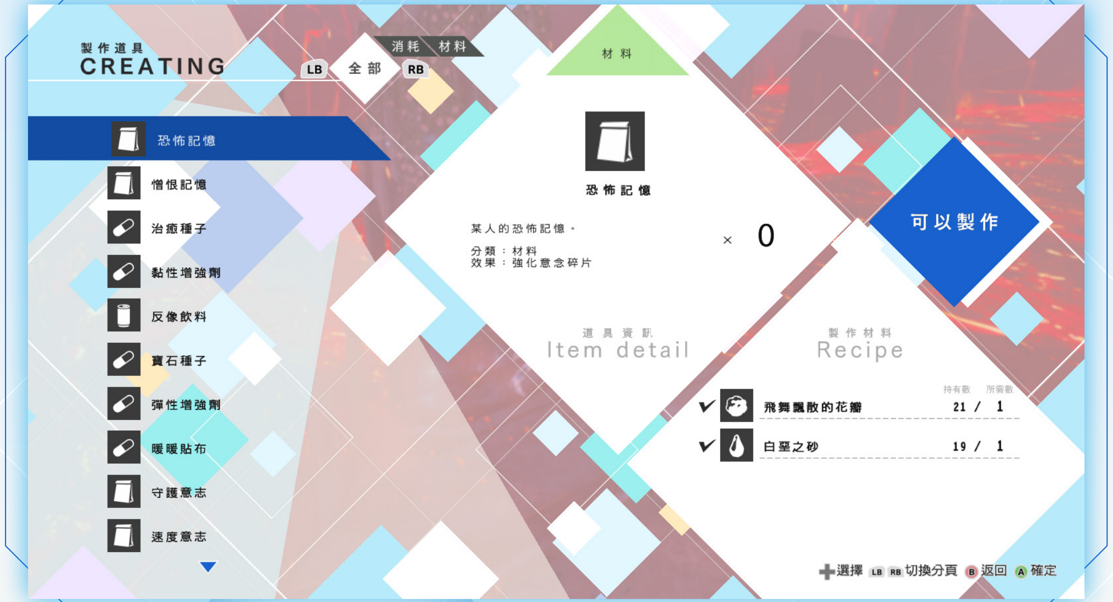
「攻擊」僅對攻擊系的技能，「回復」僅對回復系的技能有效。
「共通」則對任何技能都有效。

插槽

可裝備插槽數同數的意念碎片。

製作道具／強化意念碎片

進入可夢的特定場所的話，可以[CREATING（製作道具）]或[MEMORIES（強化意念碎片）]。



製作道具

組合材料道具，製作消費道具(能力暫時強化道具或參數提升道具)。

所製作的道具，可以在校內或可夢用於主角們。

強化意念碎片

使用特定的材料道具，強化意念碎片。被強化的意念碎片，於裝備時效果會上升。

移動至可夢

情緒失控，或是有煩惱的學生的話，可以移動（飛躍）到稱為可夢的異世界。
飛躍時，主角將變身為反像者。

回到原來的世界

按下 LB 的話，即可回到原來的世界。
此外，如果戰鬥敗北的話，將會在原來的世界昏倒而被送到保健室。
雖然已經獲得的道具不會喪失，但是可夢的探索必須從頭再來。
※事件中等，有時候無法返回到原來的世界。

於可夢之目的

於可夢，為了達成目的而對於周圍進行探索。
目的達成的話，即可回到原來的世界。

意念碎片的回收

情緒失控的話，必須回收意念碎片。找出意念碎片並理解該情緒的話即可回收。
這時，有時候會有強敵阻礙。

達成任務

於任務解決煩惱時，必須達成如擊破特定的魔物，或是蒐集道具等條件。

魔物

接觸或是揮動觸及時，即進入戰鬥。

蒐集斷片

以 A 可以獲得情感斷片（材料道具）。

戰鬥

於可夢接觸魔物的話，即進入戰鬥。

在接觸前，以揮動（X）揮劍命中魔物的話，可以展開先發制人的攻擊。

先發制人的攻擊的話，戰鬥開始時的艾提爾能量會增加。

勝利與敗北

所有魔物的HP降為0的話，戰鬥即可獲勝。

相反的，如果主角們全體的HP降為0的話，戰鬥即為敗北。

戰鬥勝利的話

可以獲得魔物所掉落的道具。此外，HP及MP可以完全回復。

畫面的讀法

戰鬥中，時間經過而行動順序到來時，可以按照各個角色選擇指令進行行動。

指令

ATTACK	選擇攻擊技能及對象後行動。 消費MP。
SUPPORT	選擇回復、輔助技能及對象後行動。 消費MP。
ESCAPE	逃離戰鬥。有時會失敗。
OVER DRIVE	消費艾提爾能量，選擇複數的技能後連續行動。 MP消費量與平時相同。
ETHER CHARGE	在下次的行動到來之前，充填艾提爾能量，回復MP。

時間條

主角向右，敵人向左移動，達到中央時展開行動。行動按照數字的順序輪迴。

艾提爾能量

連續技所必須。
以艾提爾能量充填積存。

角色資訊

指令

艾提爾能量充填／連續技

艾提爾能量充填

進行艾提爾能量充填的話，在輪到下一次的行動之前，會充填艾提爾能量。
此外，MP也會回復。
要使用技能，必須有MP。
如果MP沒有了，進行艾提爾能量充填吧！

連續技

消費一定量的艾提爾能量的話，可以發動連續技。
於連續技可以選擇複數的技能連續使用。第2個之後的技能的效果會被強化，MP的消費量會減少。
※劇情進展的話，連續技所可以連續的技能次數會增加。

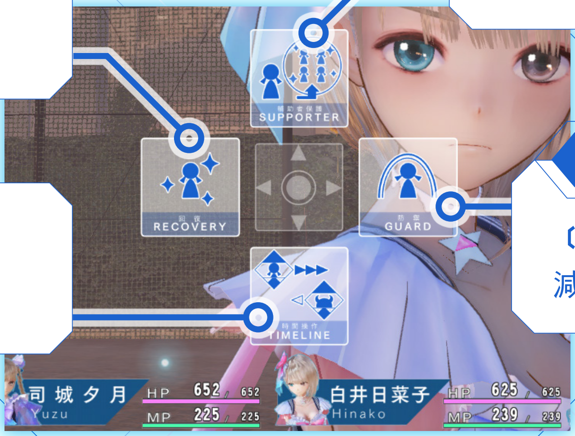
主動指令／夥伴的輔助

主動指令

於時間條進行中（無任何人行動時）按下✚的話，可以使用主動指令。時間條進行而輪到某人的行動順序的話，主動指令即被解除。

〔RECOVERY（回復）〕
回復己方全體。

〔TIMELINE（時間操作）〕
己方的行動順序提早到來。



〔SUPPORTER（輔助者保護）〕
可以提早獲得夥伴的輔助效果。

〔GUARD（防禦）〕
減輕來自敵人的損害。

※劇情進展的話，主動指令會增加並被強化。

夥伴的輔助

與原種的戰鬥時，成為夥伴的角色會輔助主角們的攻擊。於按鈕顯示時按下對應按鈕的話，可以獲得輔助效果。

※夥伴會隨著時間的經過而可以輔助。

與原種的戰鬥

原種的來襲

劇情進展的話，原種會來襲。
原種會向特異點的學校發出進擊，必須予以擊退。

核心的出現

給予原種一定的打擊的話，會出現複數的核心，並會分別攻擊而來。

※原種的核心雖然破壞了還是會依序回復，但是HP則維持減少的狀態。

擊退原種

持續給予原種主體打擊，使其HP降為0的話，可以發動反像還擊而擊退原種。

試試「自由空間！」①

劇情進展的話，可以獲得遊戲內的應用程式「自由空間！」。
「自由空間！」是個擁有種種功能的應用程式。以「群組聊天室」與友人談天，或是以「點唱機」登錄喜好的音樂等，促進校園生活更加有趣。

與友人談天吧！

「自由空間！」的使用者藉由好友登錄，可以隨時進行群組聊天。
使用這個功能，積極的和好友對話吧！在校內移動時獲得「話題」的話，可以由自己提供話題。或許可以和好友親近，或是發現好友意外的一面也說不定。

試試「自由空間！」②

除了與好友的聊天之外，「自由空間！」還有其他的功能。
活用這些功能，盡享美好的校園生活吧！

活用點唱機吧！

「自由空間！」的點唱機可以變更遊戲內的BGM。可以一邊聆聽喜好的樂曲，一邊進行遊戲。

變換設計看看！

「自由空間！」的設計，可以自訂為喜好的樣子。以喜好的設計，享受與好友的對話。

本軟體使用了Fontworks株式會社的字型。Fontworks的公司名稱、Fontworks、以及字型的名稱為Fontworks株式會社的商標或註冊商標。
Uses Separable SSS. Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez.

STEAM®

©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.